Арканос

«Мы называем их искусствами, так Арканои изучают, практикуют, но мало кто добивается в них мастерства. Как и в любом другом искусстве, тот кто практикует конкретный Арканос со временем улучшает его, но мало кто способен превратить его из обычной простоты в настоящие красоту и чудо».

Лидия Бэкман, Анакреон Судьбы, Бостон

Арканои являются таинственными силами, при помощи которых Неупокоенные Мертвые меняют мир вокруг себя. Тринадцать наиболее практикуемых Арканой некогда были привилегией гильдий, которые комбинировали в себя социальную и экономическую структуру и формировали основу общества Стигии. Так же гильдии служили своего рода учебными заведениями, где увлекающийся призрак мог обучиться конкретному Арканосу, так же они разделяли призраков на социальные и политические фракции. Но когда столетия назад Харон запретил гильдии, опасаясь, что вскоре их сила сможет соперничать с его собственной, не возникло никаких новых групп, которые смогли бы занять их место. Среди Неупокоенных все еще есть те, кто например называет практикующего искусство Наказания Искупителем, но это скорее неофициальное звание, чем знак какой-либо реальной принадлежности. Однако те, кто решили изучать конкретный Арканос обычно в общем обладают некими сходными характеристиками, что дает некоторые основания для стереотипов по поводу тех, кто практикует конкретные искусства.

Существуют способности, которые являются общими для каждого из Арканой, однако в течение веков мастера создавали различные методы использования своих навыков, которые могут быть неизвестны всем призракам. Эти «потерянные Арканои» могут быть известны призракам, которые обучились им века назад, и тем, чьи инструктора предпочитали древние способности тем, что более популярны сегодня.

Например, современные способности Вселения сконцентрированы на электронных приспособлениях и сети проводов, которая опутывают мир. Считается, что это наиболее эффективное использование способностей Вселения, поэтому Лемуров непременно обучают им, а не более архаичным потерянным способностям. Их знания о том, как манипулировать энергией, позволяет им формировать ее в объектах или же менять ее природу, и позволили им легко превратиться из мастеровых в техников, однако в Стигии еще достаточно тех, кто помнит старые способности.

Практически все Арканои эволюционируют, и если прилежный ученик хочет узнать больше о выбранном им искусстве, то существует множество потерянных способностей, которые можно обнаружить при тщательном поиске. Так же те, кто достигли мастерства в конкретном Арканосе, могут и дальше тестировать и изучать его, а затем открыть ранее неизвестные способы использования известных Арканой.

Ниже описаны так называемые «суб-Арканои», ответвления Арканой, которые встречались чаще в минувшие годы. Во многом они переняли элементы их «родительских» Арканой, в том числе и способности, которые все еще используются сегодня. Потерянные способности не часто увидишь, однако известны Изможденные или же те, кого они обучают, кто имеет к ним доступ.

Арканои

Большинство современных призраков используют слово «Арканос» как для единственного, так и для множественного числа, однако более старые призраки и те, кто хотят показаться приверженцами культуры и традиций иногда используют архаичную множественную форму, Арканои.

Потерянные и найденные способности

Некоторые потерянные способности для наиболее распространенных Арканой можно найти в различных приложениях для игры **Призрак,** но Рассказчики и сами могут создавать новые способности, которые бы лучше подходили для их хроник. Используя Арканои из **Призрака: Забвения** в качестве основы, Рассказчик может создавать альтернативные способности, если они уже не противоречат уже установленным уровня силы. Например, самый высокий уровень Арканоса является самым могущественным, и если игроки получат в свое распоряжение что-то столь могущественное, что они смогут расправиться даже с самым сильным противником, в чем же тогда будет интерес? Рассказчик должен внимательно исследовать любую новую потенциальную способность, чтобы быть уверенным, что она не перевернет баланс игры. Помните, что новые способности следует сделать сложными для нахождения или они должны оказаться не такими ценными, как ожидают игроками, которые разыскивают их. Целая хроника может быть основана на поиске потерянных способностей, в течение которых круг будет искать древних Изможденных и Перевозчиков, у которых можно обучиться этим давно забытым секретам.

В общем, Арканои – это точно такой же элемент системы Повествования, как и любой другой – вы можете свободно адаптировать и перекраивать их для своих хроник.

Поток

«Быстрые должны найти свое собственное место. Все те дни, что я провел в качестве живой души, я был окружен чудесами, созданными человеком. Резная мебель и прекрасные драпировки увлекали меня больше, чем любая личность. Моя человеческая форма была неуклюжей, созданная лишь для того, чтобы становится все более старой и хрупкой. Лишь то, что создают живые, а не они сами, может быть вечным»

Это искусство позволяет призраку манипулировать объектами, созданными живыми, и управлять ими, вне зависимости от того, имеют ли они какую-либо истинную ценность. Многие Алхимики заявляют, что

процесс создания пропитывает вещи их собственными жизнями, и что эта псевдожизнь позволяет давать ложную жизнь объектам.

Поток – Алхимики

В течение веков гильдия, известная как Алхимики, изучала энергию внутри объектов. Ростовщики понимали перетекание энергии из одного существа в другое, а эксперименты Алхимиков были сосредоточены на сильных и слабых сторонах предметов. Как и их смертные товарищи, Алхимики пытались постигнуть сущность материи и научится, как же лучше ей манипулировать. Разумеется, эта Гильдия пользовалась популярностью у тех, кто хотел приобрести реликвии или защитить свои Оковы в Землях Плоти. Алхимики работали в тандеме со своей братской Гильдией, Мастеровыми, пока Харон не распустил гильдии. В это же время Диктум Мортум Харона еще больше ополчил совет против Земель Плоти и Алхимики были изгнаны из Стигии.

Базовые способности

Могильный Рост: Призрак может вызвать спонтанный рост лишайников и плесени на небольшой территории. Повторно используя эту способность, призрак может распространить разложение по всему дому. Подобный рост не оказывает никакого влияния на живую материю.

Система: Персонаж должен сделать бросок Сила+Поток (сложность зависит от местного Савана), чтобы использовать эту способность.

Почувствовать Поток: После тщательного изучения призрак может почувствовать, использует ли кто-то другой Поток на объекты в Землях Плоти.

Система: Персонаж должен сделать бросок Восприятие+Поток со сложностью 6. Нужен лишь один успех, чтобы почувствовать, воздействует ли на объект Алхимик, но дополнительные успехи дадут больше информации касательно сущности или даже личности Алхимика.

1. Гниение

Используя эту способность, персонаж может «состарить» небольшую и неживую вещь. Ткань и бумага начнут желтеть и крошиться, если призрак дотронется до них, но на другие, более тяжелые объекты это не подействует. Все и плотность объекта, который изменяют при помощи Гниения, должны быть небольшими, чтобы эта способность оказала на него какой-либо значительный эффект. Иногда Гниение используют вместо Вселения чтобы перенести небольшие хрупкие объекты за Саван в виде реликвий.

Система: Персонаж должен сделать бросок Сила+Поток (сложность зависит от местного Савана). Количество успехов определит объем материала, который можно уничтожить. Большое количество бумаги или ткани требуют большего количества успехов. Один успех может вызвать разложение лишь нескольких страниц, а пять могут уничтожить большой городской справочник. За раз можно воздействовать лишь на один объект.

Эта способность стоит один пункт Пафоса за каждое применение.

2. Усиление

Эта способность позволяет призраку воздействовать н6а объект таким образом, что он становится более устойчив к разложению и ущербу. При помощи нее Алхимик изменяет структуру объекта, и любая попытка сломать или повредить объект становится гораздо сложнее.

Система: Персонаж делает бросок Восприятие+Поток со сложностью 7. Каждый успех увеличивает сложность попытки разрушения объекта на 1, максимум равен Выносливости призрака. Например, Сара применяет Усиление на шкатулке для драгоценностей, где лежит любовное послание, ее Оковы. Ее бывший парень, смертный по имени Стэнли, пытается вскрыть шкатулку при помощи распаковщика писем. Она набирает три успеха, и сложность уничтожения шкатулки увеличивается с 5 до 8. Если бы Выносливость Сары равнялась всего двум, она бы смогла увеличить сложность лишь до 7. А теперь Стэнли может понадобится то-то побольше, чем распаковщик писем.

3. Разложение

Эта способность позволяет призраку подвергнуть созданные человеком объекты серьезному разложению. При достаточном количестве успехов дерево будет рассыпаться при малейшем прикосновении, железо проржавеет до той степени, когда оно начнет терять структурную целостность. Гильдия Алхимиков находила эту способность весьма полезной для того, чтобы отвадить Быстрых от тех мест, где они не были желанны. Более поздние модификации, например использование этой способности на движущемся транспорте убедили Алхимиков, что они нашли способ как приструнить смертных. Эффекты, вызываемые Разложением могут быть впечатляющи, не смотря на то, что площадь воздействия этой способности не превышает звена цепи или подобного небольшого компонента.

Как и Гниение, эту способность часто используют вместо Вселения чтобы перенести небольшие объекты за Саван в виде реликвий.

Система: Персонаж должен сделать бросок Выносливость+Поток (сложность равна местный Саван + модификатор в зависимости от крепости объекта). Каждый успех увеличивает объем материи, на который можно повлиять. Требуется лишь один успех, чтобы уже проржавевшая часть трубы сломалась, а чтобы лопнул один из кабелей, на которых держится мост Голден Гейт требуется как минимум пять успехов.

Эта способность стоит 2 пункта Пафоса.

4. Кукольный Театр

Эта способность позволяет призраку оживить несколько небольших объектов, обычно схожей природы, одновременно. Призрак может оживить целую коллекцию кукол из кукольного домика, чашу, полную шариков, или же кружку карандашей. У коллекции будут те же Физические Атрибуты, что и у призрака, но применение этих Атрибутов буде ограниченно в зависимости от природы вещей. Коллекция мягких животных-игрушек может передвигаться на всех четырех лапах и даже

схватить цель, в то время как карандаши можно использовать лишь для того, чтобы вонзать, писать или стирать ими. Призраки все еще могут использовать через объекты, которые они оживили, однако требуется бросок Сообразительность+Восприятие чтобы заметить что-то кроме больших объектов.

Система: Персонаж должен сделать успешный бросок Сообразительность+Поток (со сложностью 4+1 за каждую дополнительную вещь в коллекции свыше его Сообразительности). Предположительно призрак может взять под контроль весь дом, используя эту способность, но одновременно сможет манипулировать лишь несколькими выбранными объектами. Призрак может одновременно двигать всеми окнами, но ему снова придется делать бросок, чтобы повлиять на двери или выключатели. С одним успехом персонаж сможет управлять количеством вещей, равным его Сообразительности, каждый последующий успех будет добавлять еще одну вещь, которую можно оживить и контролировать. Сложность не может превышать 9. Персонаж может расходовать свою Силу Воли, чтобы снизить сложность броска.

Эта способность стоит по единице Пафоса за каждую оживленную вещь в коллекции плюс количество пунктов Силы Воли, которое персонаж решит истратить.

5. Автомат

Эта способность буквально позволяет призраку создать тело из объектов поблизости от себя. Тело можно создать из мусора на помойке, из пачек бумаги и теоретически из любых других объектов, созданных людьми. У тела будут те же Физические Атрибуты, что и у призрака, но оно будет ограниченно законами физики. Тело, созданное из тонкой бумаги, не слишком-то выстоит против проливного ливня и скорее всего будет опрокинуто сильным ветром. Автомат, созданный при помощи этой способности может обладать зрением и даже речью.

Эта способность так же позволяет призраку создавать циклон из рукотворных объектов, который может нанести урон, эквивалентный Силе призрака. Циклон, созданный подобным образом, находится полностью под контролем призрака, и может вбирать в себя новые вещи взамен тех, что были потерянны в этом безумно неистовстве.

Система: Персонаж должен сделать бросок Выносливость+Поток (сложность равна местному Савану). Необходим лишь один успех, однако дополнительные успехи позволяют увеличивать Физические Атрибуты, +1 за успех. Персонаж может сам выбрать, к чему их добавить, однако они должны отражать суть вещей. Которые были использованы для создания тела или циклона. Стальные стержни могут отражать увеличение Силы или Выносливости, а пластик или алюминий могут отражать увеличение Ловкости. Последнее слово по поводу того, для чего же подходят объекты, остается за Рассказчиком, и он может решить, куда следует истратить дополнительные Атрибуты. Созданное тело будет существовать в течение сцены или пока Алхимик не решит освободить его из-под своего контроля.

Применение это способности стоит 3 пункта Пафоса и 2 пункта Силы Воли, и персонаж получает 2 дополнительных пункта Страха за ее использование.

Внушение

«Желания? У тебя бывают собственные желания? Возможно лишь на миг. Я могу сокрушить твои желания или же засунуть тебя в пламя, возле которого ты сейчас едва греешься, вместе с остальными. Так или иначе, секрет успешного ведения дел с людьми заключается в том, чтобы знать, чего они хотят. Умение создавать их желания делает этот процесс намного проще...»

Искусство Внушения является весьма утонченным и имеет дело с желаниями. Оно позволяет призраку узнавать желания других, как Быстрых, так и мертвых, и подавлять, изменять или заменять их. В конце концов Солиситор может настолько подавить волю цели, что останутся лишь насажденные желания, которые перерастут в чудовищную одержимость.

Примечание: Могущество Внушения простирается за пределы мира Неупокоенных. Его можно использовать на Быстрых и других обитателях Мира Тьмы, однако особо эффективно оно действует на призраков.

Солиситоры – Внушение

Даже в мрачной Стигии у Солиситоров была темная репутация. Солиситоры всегда были скорее группой заговорщиков, нежели Гильдией, и они всегда пользовались спросом у власть имущих благодаря их талантам, которые могли сместить баланс в интригах. В то же время обычные граждане избегали их, не желая стать пешками в играх манипулирования, которые устраивали обладатели Внушения. В семнадцатом столетии Владыки и Леди столицы мертвых уже больше не могли выносить риск, который был связан с присутствием Солиситоров, и постановили изгнать их из Стигии. Не смотря на то, что все гильдии к этому времени уже были официально распущены, любой кто практиковал этот теперь уже запретный Арканос или даже обладал знаниями о нем становился нежелательной персоной в Стигии. Это мало сказалось на статусе кво Солиситоров, просто цены на их услуги стали еще выше. Даже сегодня, если кому-то нужно искусство манипулирования желаниями, то он может найти Солиситора практически где угодно... разумеется, если он рискнет иметь с ним дело.

Солиситоры берут двойную оплату. Они берут непомерную плату оболами, реликвиями, Артефактами или услугами, и это является их официальным гонораром. К тому же Солиситор обычно заботится о том, чтобы продемонстрировать потенциальному клиенту то, что он собирается приобрести, как правило на самом же клиенте. Обычно подобное обращение достигает желаемого эффекта: демонстрирует клиенту силу Внушения и тех, кто им обладает, а так же делает его волю более податливой для Солиситора на случай будущих отношений. Таким образом Солиситоры завербовали много, очень много призраков по всему миру в качестве своих инструментов и агентов.

Символом Солиситоров является стилизованное пыточное колесо, которое символизирует их способность подчинять других своей воли. Солиситоры часто оказывают психологические атаки на цели заставляя

как бы кататься по ним игрушечные колеса. Эффект похож как если бы рыбу завернули в газету. Солиситоров иногда можно опознать по их взгляду: если только они не замаскируют это, левый глаз Солиситоров всегда светится горящим и ядовитым зеленым цветом.

Базовые способности

Приступ: Взглянув на другого призрака, Солиситор может определить самое важное желание в его разуме на данный момент. Чаще всего эта способность приносит неубедительные («Мне действительно хочется пиццы…»), но в случае напряженных переговоров или неминуемой схватки она может быть полезной для определения того, что же призрак собирается делать.

Система: Чтобы активировать Приступ, призрак должен сделать успешный бросок Восприятие+Внушение со сложностью 7. Приступ используется лишь для определения поверхностных желаний. Его нельзя использовать, чтобы определить глубокие желания или провести краткий психоанализ цели.

Самовнушение: Самовнушение позволяет Солиситору сопротивляться попыткам других контролировать его при помощи этого искусства. Успех сделает цель иммунной к эффекта, которые собирались на ней использовать, неудача не принесет ничего, а провал удвоит начальную мощь Внушения.

Система: Когда сделана попытка по использованию Внушения, любой персонаж, который обладает Самовнушением может сделать бросок на сопротивление Манипулирование+Внушение против того, кто использует на него Внушение.

1. Мерцание

Мерцание воздействует на твердые объекты и делает их более желанными, чем обычно. Оно может заставить обычный камень выглядеть как драгоценность или же ржавый меч как Экскалибур. Эта способность не является утонченной, и именно ей сперва обучают стремящихся овладеть Арканосом Солиситоров.

Система: Успешный бросок Манипулирование+Внушение со сложностью 7 наделяет предмет желанностью, которой он на само деле не обладает. Любой призрак рядом с зачарованным предметом должен сделать успешный бросок на Силу Воли со сложностью 7 или же у него появится желание обладать им. (Солиситоры обычно рекомендуют зачаровывать такие предметы как гранаты с выдернутой чекой, украденные вещи, которые ищет Орден Немигающего Ока и т. д.). Количество успехов определяет длительность Мерцания, по пять минут за каждый. Неудача делает объект нежеланным. Провал броска вызывает у всех, кто рядом, уничтожить эту вещь. Мерцание не действует на Солиситора, который его использует.

Эта способность стоит пункт Пафоса.

2. Подавление

Подавление убирает желание у цели. Оно может быть простым, как например приобрести нелегальный диск «Мариллион» или же всеохватывающим, таким как жажда власти. Этот обманчиво простой аспект Внушения имеет экстраординарный потенциал

терапевтической и крайне разрушительной способности. Подавление не является уточенной способностью, оно полностью убирает желание цели и не заботится о том, как возместить пробел в психики жертвы, который возникает из-за этого.

Система: Чтобы подавить желание, призрак должен сделать бросок Манипулирование+Внушение со сложностью, равной Силе Воли цели. Количество успехов определяет, насколько сложное и затаенно желание можно убрать. При помощи одного успеха можно убрать желание получить леденец, но его едва ли хватит, чтобы убрать старое желание уничтожить убийцу отца.

Подавление так же можно использовать, чтобы уменьшать Страсти. За каждый успех они уменьшаются на единицу.

Эта способность стоит 2 пункта Пафоса.

3. Затаенные Желания

Используя Затаенные Желания, призрак может детально увидеть желания и нужды цели. Притворство в этом случае недоступно: Солиситор с Затаенными Желаниями может увидеть в вас больше, чем ваша мать, когда вам было три.

Система: Чтобы определить желания другого, Солиситор Затаенными Желаниями должен сделать бросок Восприятие+Внушение со сложностью 8. Чем больше успехов он наберет, тем больше сможет увидеть. Достаточное количество успехов помогут увидеть самые затаенные, почти примитивные желания. Этой способности нельзя сопротивляться, разве что при помощи Самовнушения.

Затаенные Желания стоят 2 пункта Пафоса.

4. Страстное Желание

При помощи Страстного Желания можно внушить какое угодно желание, от желания попробовать по-настоящему хорошую китайскую еду до желания лично увидеть Великую Стену. Все другие действия и желания цели будут искажены этим желанием, которое станет центральным мотивом его существования. При успешно использованном Страстном Желании цель может пренебречь всеми остальными желаниями и нуждами ради внушенного желания. Как и Подавление, Страстное Желание не является уточенной способностью. Новое желание внедряется непосредственно в психику жертвы без каких-либо попыток сгладить его острые края. Поэтому эффект от Страстного Желания можно легко обнаружить и жертву обычно определяют достаточно быстро.

Система: Прежде чем использовать Страстное Желание, игрок сперва должен детально объяснить, в чем же оно будет заключаться. Рассказчик может определить сложность броска в зависимости от сложности внушаемого желания, Солиситор делает бросок Манипулирование+Внушение со сложностью, равной Силе Воли оппонента. Количество успехов определит, насколько успешно было внушено желание. Желание, внушенное при помощи Страстного Желания не является естественной Страстью, и цель не может получать Пафос, повинуясь его зову.

Использование Страстного Желания стоит 4 пункта Пафоса или 2 пункта Пафоса и 2 пункта Силы Воли. Так же призрак получает пункт Страха за каждых два успешных броска.

5. Купитатис

Купитатис является кульминацией все других способностей Внушения. Он позволяет дублировать эффекты Подавления или Страстного Желания, но они будут не столь очевидны. Подавление может убрать жажду власти и ничего не оставить взамен, Купитатис так же может убрать это желание, однако он излечит душевную рану, и тем, кто будет наблюдать за жертвой Солиситора будет казаться, что она просто нашла другие интересы. Таким же образом желание, внушенное при помощи Купитатиса будет выглядеть естественным продуктом других интересов или же как заметный, пускай и новый, энтузиазм. Обнаружить эффекты Купитатиса крайне сложно, и это редко происходит. По этой причине и из-за могущественности этой способности Солиситоров действительно боятся.

Система: В зависимости от того, стирается или внушается желание, делается бросок в соответствии с системой Подавления или Страстного Желания. Количество успехов определит, насколько успешным будет изменение сознания жертвы.

Купитатис стоит 4 пункта Пафоса и 2 пункта Силы Воли и дает использующему его 3 пункта Страха.

Мнемозинис

«Давным-давно в далекой-далекой стране ты сделал что-то кошмарное. Что-то ужасное. Что-то, что ты хотел спрятать ото всех остальных в мире. Догадался что? Я только что узнал, что это было. О, я извиняюсь, разве ты не почувствовал, что делишься этим?»

Мнемозинис может быть как могущественным средством расслабления, так и самым могучим источником боли, который только способен вообразить призрак. Те, кто изучают этот Арканос, учатся искусству отслеживания воспоминаний и, если они достигают более высоких уровней, воплощению этих воспоминаний в настоящем. Разумеется, Мнемозинис – мощный инструмент для получения информации или определения виновности, и существовало распространенное мнение о том, что Мнемои не способны вытянуть ничего другого кроме как абсолютную правду из душ тех, с кем они работали. К сожалению, это было не так.

Ранний синтез искусств Кукловдства и Наказания, Мнемозинис так же сконцентрирован на контроле других. Мнемои работают с памятью и узором мыслей, и лишь наиболее одаренные могут изменять их, а не просто читать или вызывать. Те, кто обладают талантом ощущать воспоминания подобно физическому объекту могут менять их в свое удовольствие, это сущность изменения или создания воспоминаний. Те, кто наблюдают за Мнемоями, не видят при изменении материала памяти ничего кроме как визуальных эффектов, которые обычно ассоциируются с этим Арканосом.

Примечание для Рассказчика

Мнемозинис крайне могущественен, и его стоит внимательно контролировать. Он позволяет вызывать, проигрывать и изменять воспоминания персонажа, и этим можно крайне злоупотребить. Большинство призраков обидятся, если чужак вторгнется в их воспоминания, и отреагируют соответственно.

Мнемои - Мнемозинис

Некогда тесно связанные с Искупителями, Мнемои служили правосудию Стигии в качестве дознавателей и сыщиков. На вопросы об истине и лжи, ответственности и вине легко можно было ответить, так как Мнемои могли вызывать воспоминания о конкретных инцидентах и могли понять не только о том, что случилось, но и почему. Честность гильдии не подвергалась сомнению, частично из-за того, что много говорилось о том, насколько беспощадна тренировка Мнемоев и частично из-за того, что было слишком тревожно предположить, что они были коррумпированы. Не стоит говорить, что на самом деле Мнемои были коррумпированы.

Разумеется, не все предавали оказанное им доверие, однако старейшины гильдии продавали свое искусство изменения воспоминаний тем, кто хорошо платил. Когда наконец Харон лично раскрыл обман, практиковавшийся в Стигии, эти старейшины были опозорены, а их последователи, в особенности те, кто еще не был посвящен в истинные пути гильдии, были раздавлены. Глава этого ордена, Паллонус, был брошен в Море без Солнца, а гильдия Мнемоев развалилась. Ее члены, которых стали презирать и за некоторыми из которых начали охотиться, были изгнаны на окраины и там, в тысячах мест вдали от столицы мертвых, до сих пор изучается искусство чтения и изменения воспоминаний. Некоторые заявляют, что изгнанные Мнемои ведут тяжелую работу по стиранию воспоминаний у тех, кто вспоминает об их позоре, и планируют свое триумфально возвращение. Другие насмехаются над этим, однако многие из этих насмешников не помнят, в чем же конкретно заключалось преступление Мнемоев.

Символом гильдии до их изгнания были весы со сбалансированными чашами, в каждой из которых лежало по глазу, но после ее распада те, кто наиболее остро чувствовал позор изменили его, так как весы больше не были сбалансированы. Мнемои ничем не выделяются, даже каким-либо мерцанием (не считая сознательных намерений), и лишь по этому их можно определить.

Базовые способности

Перемотка: С минимальными усилиями Мнемос может увидеть последнюю минуту существования кого-либо через его глаза. Эта способность действует на людей, спектров и даже животных. Время применения этой способности крайне ограниченно и его лимит крайне мал, но ничто не может быть пропущено или приукрашено, когда Перемотка активирована. Мнемос, который применяет Перемотку, вместо окружающего мира видит последнюю минуту существования кого-либо от первого лица. Перемотка начинается ровно за одну минуту то применения Арканоса. После окончания этой минуты реальность снова возвращается.

Система: Сделав бросок Восприятие+Мнемозинис, Мнемос активирует Перемотку. Сложность равна Силе Воли цели, а количество успехов показывает, насколько четко будет видна картина. Неудача дает ложное или искаженное изображение, а провал – ложное видение.

Почувствовать Интеллект: Чтобы воздействовать на другой разум, надо сперва научиться чувствовать и контактировать с другими разумами. Тот, кто применяет эту способность, может почувствовать присутствие другим разумов невдалеке от себя. Он должен сконцентрироваться, чтобы использовать эту способность. Когда контакт с разумом установлен, призрак может использовать другие способности Мнемозиниса на этом индивидууме. Можно лишь определить присутствие разума в радиусе десяти футов от использующего; призрак не может определить, чей это разум.

Система: Игрок делает бросок Восприятие+Мнемозинис со сложностью 6. Успех означает, что в радиусе десяти футов обнаружено разумное существо, человек или кто-то еще. Каждый успех расширяет это радиус еще на 10 футов. Сложность применения других способностей Мнемозиниса на тех, кто находится вне поля зрения, но с кем был установлен контакт, уменьшается на один; естественно, сложность воздействия на объект, который находится вне поля зрения крайне высока. Помните, что при помощи этого Арканоса можно почувствовать лишь сознательный разум. То, кто использует эту способность для поиска, едва чувствует трутней.

1. In Memoriam

In Memoriam позволяет Мнемосу самому почувствовать специфическое воспоминание. Требуемое воспоминание должно быть определено весьма конкретно (т. е. «позволь мне посмотреть воспоминание о том, как ты последний раз разговаривал с Аристофаном» или «покажи мне, что случилось после захода солнца в прошлый вторник») и должно относиться к событию, которое точно произошло с тем, кого спрашивают. «Покажи, что случилось, когда ты сбросил Чретейна в Нигиль» неверный вопрос, если только Мнемос не знает, что его цель действительно сбросила кого-то по имени Чретейн в Нигиль. Воспоминание возникает так же, как и при Перемотке.

Система: Чтобы вызвать определенное воспоминание, Мнемос формулирует свой запрос касательно его и делает бросок Восприятие+Мнемозинис. Сложность равна Силе Воли цели, количество успехов определяет ясность изображения. Эта способность хороша лишь для воспоминаний о последних годах; каждые дополнительные пять лет требуют трату пункта Силы Воли.

2. Мнемотехника

Мнемотехника возвращает призрака, на котором она используется, в один из моментов его прошлого. При использовании этой способности цель немедленно перемещается (в своем разуме) в выбранное Мнемосом время. Персонаж будет ощущать себя как если бы он был в прошлом и действовать соответственно. Эта способность может быть великолепным средством облегчения или же вызвать жестокие галлюцинации, и крайне умеренно используется теми, кто знает о ее последствиях.

Система: Бросок Обаяние+Мнемозинис определяет будет ли действовать эта способность, а Сила Воли цели определяет сложность. К тому же, если Мнемос использует Мнемотехнику, чтобы исцелить болезненные воспоминания цели, количество успехов определяет количество пунктов Страха, которые будут высосаны из Тени жертвы (и ½ их добавятся Мнемосу в качестве Пафоса). Так же жестокое использование этой способности добавит количество пунктов Страха, равное половине количества успехов. В обоих случаях длительность иллюзии определяется количеством успехов, по одной минуте за каждый.

Использование Мнемотехники стоит 2 Пункта Пафоса и 1 пункт Силы Воли. Так же при жестоком использовании способности Мнемос получает столько же пунктов Страха, сколько и его цель.

3. Разговор Разумов

Эта способность позволяет призраку общаться с индивидуумом при помощи коротких фраз и получать ответы. Эта способность похожа на своего рода ограниченную телепатию и ее можно использовать, чтобы связаться лишь с теми, кто находится в поле зрения использующего ее. Так как мысли передаются в форме, которая находится за пределами языка, при помощи этой способности трудно общаться тонкими намеками. С другой стороны, при помощи нее можно общаться с тем, кто говорит на непривычном языке, так как у Разговора Разумов невербальная суть.

Система: Игрок должен сделать бросок Восприятие+Мнемозинис со сложностью 6. Каждый успех позволяет передать одну простую фразу и получить ответ. При особых обстоятельствах (субъект сбит с толку, испуган, враждебен и т. д.) Рассказчик должен соответственно менять сложность.

За каждого следующего субъекта после первого, с кем захочет пообщаться Мнемос, нужно будет истратить пункт Пафоса.

4. Вызов Сцены

Вызов Сцены демонстрирует момент из прошлого цели всем в радиусе 10 футов. Дополнительная трата Пафоса увеличивает радиус этого эффекта. Требование к воспоминанию должно быть четко сформулировано; фраза типа «Когда ты перестал бить свою жену?» принесет нулевой эффект. Каждый в радиусе действия способности увидит воспоминание как бы глазами цели, на которой был использован этот Арканос.

Система: Применение Вызова Сцены стоит 3 пункта Пафоса и 1 пункт Силы Воли. Использующий эту способность получает один пункт Страха за каждую минуту проигрывания воспоминания. Эта способность хороша лишь для воспоминаний о последних годах; каждые дополнительные пять лет требуют трату дополнительного пункта Силы Воли.

5. Натиск

Это высшая способность Мнемоев, она позволяет усиливать воспоминания и полностью передавать их от одного субъекта к другому. Эта способность может показаться не такой уж и устрашающей, однако

сжатый и усиленный эмоциональный опыт в некоторых случаях могут нанести серьезный вред получателю. Субъект, чьи воспоминания были переданы, будет еще помнить, чего касалось это воспоминание, но станет более отстранен от него.

Эта способность была создана, чтобы исцелять болезненные воспоминания, однако оно было адаптировано к тому, чтобы причинять сильную эмоциональную боль, в результате чего тело начинает физически ослабляться Натиском. Злоупотребление этой способностью заставило Харона распустить Мнемоев, и Натиска боятся и по сей день.

Система: Призрак, который хочет использовать эту способность сперва должен взглянуть в глаза субъекту и должен применить Воплощение, если цель находится в Землях Плоти и ее нельзя увидеть из-за Савана. Рассказчик может устанавливать сложность от 1 до 10 в зависимости от интенсивности воспоминания. Мнемос может увеличить интенсивность, истратив пункт Силы Воли по системе «один пункт за единицу сложности», но не более чем до 10. Затем Мнемос и субъект делают бросок на сопротивление, Сила Воли цели против Манипулировпние+Мнемозинис призрака (сложность определяется интенсивностью). Победитель отнимает у проигравшего количество уровней Корпуса (или Здоровья, если дело происходит в Землях Плоти) равное количеству успехов.

Использование этой способности дает 4 пункта Страха.